

SIE 2015, 9º Simposio de Informática en el Estado.

Usina Digital Espacios de producción cultural en inclusión digital para jóvenes

Carolina Balparda¹, Giselle Romano²

¹ Scbalparda@rosario.gov.ar

² gromano2@rosario.gov.ar

Resumen. Con la implementación de los proyectos que integran la Usina Digital, la Municipalidad de Rosario busca garantizar el acceso de los y las jóvenes de la ciudad a las nuevas tecnologías de comunicación e información, multiplicando oportunidades sociales y culturales, superando brechas entre quienes disponen y quienes no de los dispositivos que articulan los lenguajes digitales. En este sentido, el proyecto se orienta específicamente a conformar espacios multimediales y entornos de producción de contenidos para jóvenes, cuyo fin es la búsqueda de una mayor inclusión a través de la exploración y el desarrollo de proyectos digitales.

1 Introducción

Es una propuesta que contempla dos partes, por un lado, crear espacios educativos, experimentales y lúdicos, por otro, ámbitos de apropiación pública de las nuevas tecnologías para jugar, construir y aprender colectivamente. Usina Digital apunta a generar una instancia de participación que plantee verdaderos puentes intergeneracionales, donde los jóvenes se conviertan en aliados estratégicos para facilitar el acceso de la población a las nuevas herramientas tecnológicas.

La materialización del proyecto comenzó en 2008, con una experiencia de carácter eventual pero que permitió indagar y explorar las maneras con las que los jóvenes se aproximan, crean, juegan y se encuentran a partir de su participación en universos digitales. El Campamento Digital, invitó a los ciudadanos de Rosario entre 14 y 25 años a habitar durante cuatro días un galpón donde la tecnología se dispuso a favor de la convivencia, la creatividad, el aprendizaje y la producción cultural. Se buscó generar un ámbito que, a través de una serie de dispositivos y tomando como eje a la ciudad, permitiera explorar nuevas herramientas y lenguajes vinculando a una diversidad de espacialidades y temporalidades: el sonido y la imagen, lo real y lo virtual, el cuerpo y las sensaciones, habilitando recorridos y trayectos múltiples, propuestas coordinadas e itinerarios libres. 20 espacios fueron dispuestos, pensados y

montados para tal fin. El Campamento Digital se organizó a partir de distintos lenguajes. Cada lenguaje definió el diseño de un espacio o “estudio digital”, cuya estructura y montaje fue preparado para funcionar como espacio de producción y como propuesta abierta e itinerante. En conjunto los estudios digitales generaron una propuesta que sugería y promovía tránsitos parciales pero integrando una narrativa general. Además, una de las naves del galpón donde se desarrolló el evento, se convirtió en espacio integrador, destinado a espectáculos y actividades de cruce entre las producciones generadas en los estudios (ej: poesía y música digital, imagen y periodismo digital, diseño, literatura y animación, etc).

2 Propuestas de espacios/estudio del Campamento Digital

En el módulo Imagen:

Proyecta Paredes , trazos y dibujos en un mural con tecnología digital. Un espacio para la creación y construcción en equipo con una dinámica única y creativa. El mundo de la fotografía, el dibujo, las letras y lo digital en una sola propuesta para disfrutar con amigos.

Coordinado por Fabricio Caiazza

Experimenta Visual, un rincón para experimentar con la fotografía y el cine. Se pone en escena la Escuela de experimentación en Cine y Fotografía “al paso” y también se monta un espacio de exhibición de los trabajos realizados por los alumnos durante el año. Los jóvenes participan del “Montaje de un estudio para la toma de imágenes”, la “Puesta en escena y edición”, el “Registro fotográfico del detrás de escena” y disfrutan de la “Proyección de las producciones” realizadas.

Coordinado por Andrés Nicolás y Federico Tinivella

El Mundo en 3D, Espacio para armar y jugar con la fotografía en tres dimensiones a través del sistema de anaglifos. Los jóvenes realizan tomas con cámaras digitales en un pequeño estudio, descargan las imágenes en una compu, las procesan con un software determinado, y finalmente las visualizan en la pantalla como un anaglifo (foto 3D) por medio de anteojos de dos colores.

Coordinado por Benito Espíndola

Ciudad Pixelada, un recorte digital de la ciudad donde se interviene creativamente el “espacio público” con imágenes fotográficas.

Coordinado por Alfonso Isaurralde “Ponchi”

Yo me animo, un acercamiento al universo de la realización audiovisual. Un espacio para crear, producir y asomarse al mundo del cine de animación desde lo lúdico.

Coordinado por Escuela de Animadores – CAR – Municipalidad de Rosario

Laboratorio de Celumetrage, una introducción a la creación audiovisual y las posibilidades técnicas del celular como dispositivo de grabación de imagen y audio. Terror, comedia y acción son algunos de los géneros disparadores para filmar en el campamento. Edición de imágenes y exhibición de los celumetrages realizados al público presente.

Coordinado por Diego Pigni y equipo

En el módulo Sonido:

Armados y Sonados, un espacio para armar objetos que suenen a partir de diversos materiales de nuestra vida cotidiana. De la tecnología en su dimensión más tradicional como “habilidad para construir objetos y máquinas para adaptar al medio y satisfacer necesidades” a la tecnología digital. Se suman además dos instrumentos para jugar con el sonido a través del movimiento de la mano y cercanía/lejanía hacia el objeto: el Theremin y la Groove Box de Roland.

Coordinado por Tato Garabato y Ricardo Vilaseca

Periplo de la Bici, un paseo virtual en bici por diferentes escenarios y superficies. Tecnología, movimiento, imagen e ilusión se fusionan en esta propuesta.

Coordinado por Jorge Crowe

Electrosonidos y otros ruiditos

Un espacio para experimentar con la música electrónica. Clínicas para crear nuevos sonidos y aprender a mezclar jugando con nuevas tecnologías. Demostraciones en vivo.

Coordinado por Tomás Caturla

En el módulo Palabra:

Cadáver Exquisito con celular, construcción de historias y narraciones colectivas con mensajes de texto. “Cadáver Exquisito” donde cada uno va creando de forma aleatoria una parte de la historia.

Coordinado por referentes de Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación

Mucho diseño, dibujos, palabras, colores y mucho diseño...Todo en un solo lugar. Un rincón para jugar a ser editor por un día. De lo digital a lo analógico, de la idea a la realización, un espacio para divertirse armando una revista.

Coordinado por Revista Atypica

En el módulo Otros Mundos:

Fábrica de Videojuegos, el detrás de escena del mundo del videojuego, donde los jóvenes crean, arman y animan sus personajes. Sonido, palabra, imagen y movimiento en un dispositivo para entretenerse y aprender a la vez.

Coordinado por Codevisa

De paseo por la web: Blogs y redes sociales, un espacio para crear y utilizar múltiples lenguajes en un blog y acceder, participar e interactuar en una red social.

Coordinado por referentes de Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación

Fútbol de Robots, la robótica, el fútbol y el juego se fusionan en esta propuesta.

Coordinado por equipo de la UAI

Espacio Lego, un rincón de juego, trabajo en equipo y creación tecnológica, a partir de los maletines educativos de Lego.

Coordinado por equipo Lego

El Campamento Digital convocó a más de 7.000 personas y en su segunda edición involucró también a la ciudad de Santa Fe a través de un trabajo de coproducción con el Ministerio de Educación de la Provincia de Santa Fe.

Con lo aprendido en ese tránsito, en 2009 se pusieron en práctica una serie de proyectos digitales destinados a jóvenes en distintos lugares de la ciudad, con un formato que habilitaba un funcionamiento a lo largo del año y pensados como prueba piloto para la proyección de espacios permanentes de estas características.

En el Centro Municipal Distrito Sudoeste se trabajó articuladamente con el Centro Integrador Comunitario (CIC) del barrio Tio Rolo en una experiencia que tenía una fuerte impronta audiovisual y musical. A su vez, en el Centro Municipal Distrito Oeste, en una coproducción con la Dirección de Informática del distrito, se abordaron lenguajes más ligados al diseño y el arte gráfico. Asimismo, en esta primera etapa, se

desarrollaron también otros espacios de encuentros, capacitación e intercambio en relación a distintas temáticas destinados a públicos específicos.

En este marco y a partir de las lecciones aprendidas en estas primeras experiencias, en 2013 la Municipalidad de Rosario define implementar seis Puntos Digitales en cada uno de los Centros Municipales de Distrito de la ciudad. Se trata de espacios multimediales de inclusión social, de libre participación y que promueven la reducción de la brecha digital mediante un mayor acceso y uso de las TICs en niños y jóvenes.

Los Puntos Digitales se conciben como un lugar que multiplica oportunidades a partir de nuevas formas de comunicación y colaboración. A través de dispositivos, herramientas, lenguajes que habilitan recorridos y usos diversos, propuestas coordinadas y horarios para el acceso y uso libre de computadoras, cámaras, proyectores y otros dispositivos digitales. Estos espacios no sólo se piensan desde las posibles producciones o contenidos que allí se generan sino que se convierten en espacios habitados permanentemente por jóvenes de los barrios que integran cada distrito, establecen una nueva cartografía de encuentro real y virtual y están planificados en relación unos con otros como verdaderos y potentes distritos digitales jóvenes. Las propuestas privilegian los lenguajes y campos propios de la cultura porque habilitan y despiertan la curiosidad y la creatividad y porque pueden jugarse en colectivo, promoviendo la asociación y la solidaridad, a partir de la combinación de las vanguardias tecnológicas y las expresiones propias de un universo simbólico joven.

Así, el mismo espacio es compartido y destinado tanto a las actividades programadas como al conjunto que transita el distrito y necesita o desea acceder al universo digital. Es decir, en cada uno de los distritos de la ciudad se habilitará una sala digital con una doble dinámica, por un lado se constituirá como un ámbito innovador de apropiación pública de nuevas tecnologías y por otro como laboratorio de capacitación y producción cultural colectiva llevada adelante con los jóvenes para toda la ciudad. El objetivo es generar un espacio que trace puentes intergeneracionales, donde los jóvenes son verdaderos promotores y alfabetizadores digitales, un lugar que facilita el uso de las tecnologías y su apropiación, promoviendo la creatividad y la experimentación como estrategias para acercar a todos al mundo digital y a sus posibilidades.

El proyecto Puntos Digitales prevé abrir progresivamente seis espacios, en un trabajo articulado entre tres Secretarías del Municipio. La Secretaría de Cultura y Educación a través del Programa Cero veinticinco, la Secretaría de Promoción Social desde el Centro de la Juventud y la Secretaría General como ámbito que coordina y gestiona el proceso de descentralización de la ciudad de Rosario y los respectivos Centros Municipales de Distrito. Así, la propuesta es innovadora tanto en el planteo de las acciones que ocurren en cada uno de los Puntos Digitales como en el modelo de

gestión que los sustenta, garantizando una política pública transversal desde el mismo diseño e implementación de la experiencia. Una apuesta en territorio, donde confluyen los mismos intereses y objetivos, a la vez que se incorporan miradas específicas desde cada área involucrada, un diálogo intersecretaría para garantizar un abordaje integral desde el comienzo del proyecto.

En mayo de 2013, fue inaugurado el primer Punto Digital en el Centro Municipal de Distrito Oeste. Este espacio cuenta con un equipo de profesionales que diariamente desarrolla acciones conjuntas con las distintas áreas que trabajan desde el Centro de Distrito, con las organizaciones civiles y comunitarias de la zona y, por supuesto con los jóvenes que diariamente transitan el espacio y participan activamente del diseño del mismo.

Próximamente será habilitado un nuevo Punto correspondiente al Distrito Noroeste, continuando con la progresiva instalación de los espacios. Su apertura está prevista para mayo del corriente año.

Además de los Puntos Digitales, otros dos espacios estratégicos de inclusión socioeducativa digital para niños y jóvenes integran el proyecto Usina Digital, la Escuela de Experimentación en Cine y Fotografía y la Escuela para Animadores.

Ambos funcionan desde el año 2008 y dependen del Programa Cerveinticinco de la Dirección General de Programas Educativos y Triptico de la Infancia de la Secretaría de Cultura y Educación municipal.

En ellos, el lenguaje audiovisual es el eje vertebrador. Se trabaja con distintos dispositivos pedagógicos que fluctúan constantemente de lo digital a lo analógico y viceversa. Los mismos son pensados de una manera creativa para cada grupo destinatario teniendo en cuenta las edades, los intereses, motivaciones y el contexto en el cual están insertos.

Las producciones combinan diversos procesos, técnicas y lenguajes que se conjugan en trabajos genuinamente realizados desde la mirada de los niños y los jóvenes de la ciudad. Dos claros exponentes de lo anteriormente mencionado son DecartónTV (canal de televisión on line) y Destellos (publicación gráfica), dispositivos que reúnen las producciones de los alumnos que participan de la Escuela de Cine y Fotografía con un criterio integrador y determinados ejes conceptuales y temáticos que los atraviesan y sirven como disparadores. A su vez, estos dispositivos, funcionan como importantes plataformas de difusión y visibilización de la Escuela.

Asimismo, en la Escuela para Animadores, los alumnos realizan cortos de animación de manera individual y también colectiva. Desde una idea, la creación de personajes, fondos, colores, texturas, objetos y música, crean una historia que cobra vida a través del movimiento. Muchas de las producciones participan posteriormente en diversas muestras y festivales a nivel nacional e internacional.

Cabe mencionar que aquellos jóvenes que encuentran en este tránsito un interés vital y profesional, y que desean profundizar los conocimientos en esta técnica y acercarse de una manera más profesional al mundo de los dibujos animados; pueden continuar su formación a través de La Escuela para Animadores de adultos (a partir de los 18 años) coordinada por el reconocido ilustrador Pablo Rodríguez Jauregui, dependiente del Centro Audiovisual Rosario (CAR) de la Secretaría de Cultura y Educación

Finalmente, tanto la Escuela de Experimentación en Cine y Fotografía como la Escuela para Animadores, cuentan con un equipo de trabajo conformado por profesionales idóneos (ilustradores, licenciados en bellas artes, fotógrafos, realizadores audiovisuales, y productores, entre otros) de larga experiencia y con un marcado perfil social.

En promedio, 300 alumnos participan de ambos espacios cada año.

Promo Escuela de Experimentación en Cine y Fotografía:

https://www.youtube.com/watch?v=3_rA303q_qg

Promo Escuela para Animadores:

<https://www.youtube.com/watch?v=tYkWr9Fg4iQ>